JOYSTICK SOLUCES

121

BG2

Baldur's Gate 2







AIDE DE JEU

Supplément gratuit à Joystick n° 121

sommaire

édito

Yoda me dit : « Incroyable qu'est la force de l'énigme. » J'ai reçu plus de 300 réponses. LA solution était « squelette ». Mais honte à moi car il existait d'autres mots masculins finissant par « ette » : quintette, quartette, trompette (le soldat)... Heureusement, Karine Robin a été la plus rapide en me donnant la réponse que j'attendais. « Sauf est l'honneur », précise Yoda. Elle gagne une boîte collector de Diablo II. Mention spéciale à un lecteur qui me proposait « tapette », qui somme toute est masculin. Mais assez perdu de temps, l'énigme suivante m'a été suggérée par l'irrésistible Bénédicte Bigo :
Vous disposez d'une balance classique à deux plateaux et de 8 boules apparemment identiques. L'une d'elle pèse cependant plus lourd que les autres. Comment devez-vous procéder pour isoler cette boule en effectuant deux pesées, pas une de plus. « Comment procéder devez vous... » Oui, Yoda, c'est bon, on a compris. Donne la papatte.

Lord Casque Noir





JOYSTICK SOLUCES 121
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

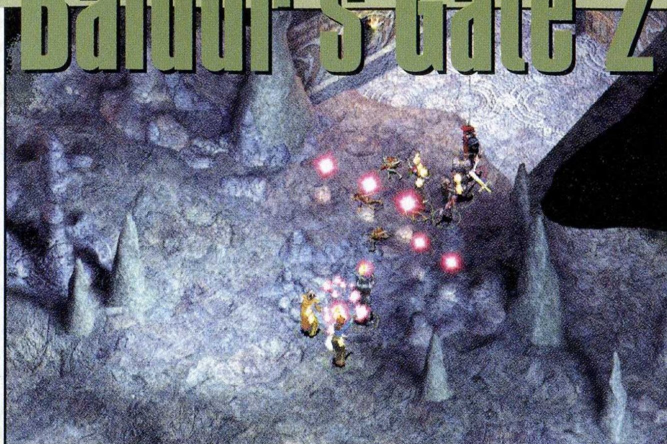
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Céline Gruise
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 121
de Joystick est une publication HDP

AIDE DE JEU

Baldur's Gate 2

Comment s'en sortir dans un combat contre un dragon ? Où trouver de bonnes armes ? Comment gagner de l'argent et se faire plein d'XP pour monter de niveau ? Ces questions trottent constamment dans la tête quand on commence à jouer à un RPG.
Dans cette aide de jeu, nous avons essayé d'y répondre de manière pratique. Mais attention, ce que l'on vous propose est une aide. Et il se peut donc que vous n'abordiez pas de la même façon les quêtes et les combats que l'on vous indique. Ceci est un simple guide qui vous permettra surtout d'avoir une vue d'ensemble du jeu avec ses endroits les plus intéressants.



QUELQUES CONSEILS PRATIQUES AVANT DE DÉBUTER

Configurez en premier les options de la partie. Le système de pause est essentiel si vous voulez avoir le temps de réagir et de gérer vos personnages lors d'un combat. Pensez, dès que vous récupérez un nouveau compagnon, à lui donner un script. Même si vous les dirigez un par un en enlevant l'I.A., il arrivera toujours un moment où vous risquez d'être dépassé ; à cet instant, le script pourra prendre le relais sans problème. Faites une sauvegarde avant de copier des sorts dans votre livre de magie ; la copie ne marche pas à tous les coups et certains parchemins coûtent trop cher pour être rachetés une seconde fois. Sauvez souvent, la sauvegarde rapide est là pour ça ; elle vous permettra de recommencer un combat si vous n'êtes pas content du résultat. Pour être apte à faire face à tous les dangers, votre troupe doit comporter au moins un prêtre et un voleur (en avoir plusieurs accompagnés de mages est encore mieux). Le prêtre lutte efficacement contre les créatures diaboliques, assez nombreuses dans ce Baldur's Gate 2, et le voleur vous servira très régulièrement à désamorcer et à découvrir les multiples pièges que recèlent les cartes (chaque piège désarmé vous rapportera 1 750 points d'XP, ce qui n'est pas négligeable). Achetez une boîte de rangement pour les parchemins et un sac pour entreposer les bijoux. Lorsque un personnage se joint à vous, ce n'est pas la peine de lui prendre ses armes personnelles quand vous l'expulsez de votre troupe : vous ne pourrez pas les revendre et il est le seul à pouvoir les utiliser. Quand vous dormez dans une auberge, ne lésinez pas sur le prix de la couche : bien roupiller vous permet de mieux récupérer et de vous fatiguer moins vite.



CHAPITRE 01

LA PRISON (CARTE 1 ET 2)

Vous commencez votre aventure enfermé dans une cage. Pas de quoi pavoiser. Mais heureusement, Imoen, votre amie petite voleuse du premier Baldur, vous libère après un bref dialogue. Entrez dans la pièce par laquelle elle est arrivée (1). Prenez la clé qui se trouve sur la table, puis libérez les deux individus retenus prisonniers dans les deux autres cages de la prison (2). Discutez avec Minsc en l'excitant pour le convaincre de casser les barreaux afin de vous rejoindre, puis utilisez la clé pour ouvrir la cellule Jaheira. Retournez dans la petite pièce (1) pour équiper votre groupe. Ouvrez ensuite le coffre qui se cache derrière le tableau pour récupérer des potions de soin. Prenez ensuite le couloir éclairé pour arriver dans une pièce (3) dotée d'une étrange machine au centre. Vous verrez un mécanisme sur la droite qui vous permettra d'arrêter la production de monstres. Pensez à vous en approcher pour pouvoir l'actionner. Poursuivez ensuite votre chemin pour arriver dans une grotte (4) dans laquelle un génie vous attend. Lorsque vous parlerez avec lui, refusez de répondre à ses questions pour éviter de combattre les créatures qu'il pourra invoquer. Prenez ensuite le chemin de gauche pour tomber sur des Gobelins. Lorsque vous les aurez éliminés,

allez au fond du couloir pour ouvrir la porte (5) qui se trouve tout au bout. Vous tomberez sur Radiant Mephit. Éliminez le monstre puis parlez avec le golem. Il vous indique l'endroit où se trouve la pierre qui l'active. Profitez-en pour faire vos courses. Ressortez de la pièce puis allez vers la droite ; tout au fond du couloir, vous découvrez une salle (6) dans laquelle se trouve une cuve. Une créature, Rielev, est emprisonnée à l'intérieur. Demandez-lui comment vous pouvez lui venir en aide, puis fouillez la pièce. Sur une des tables se trouve la pierre dont vous avez besoin pour activer le golem. Retournez voir le Golem, parlez avec lui pour qu'il se mette au boulot, et donnez-lui la pierre. Cette manip vous ouvrira toutes les portes qui étaient jusqu'à présent fermées. Allez dans la pièce en face (7) abritant une série de cuves et avancez prudemment pour affronter les ennemis qui vous attendent. Lorsque vous aurez fait le ménage, ouvrez les caisses en prenant soin de déjouer les pièges. Actionnez les mécanismes pour discuter avec les créatures se trouvant à l'intérieur afin de récupérer des informations concernant le donjon. Allez ensuite vers le Nord pour trouver une bibliothèque (8), dans laquelle vous affronterez quelques Gobelins et un Mephit. Fouillez ensuite les étagères pour récupérer quelques babioles. Prenez ensuite le couloir qui se trouve au nord-ouest pour rencontrer une bande de gredins (9) dont vous devrez vous débarrasser ; vous trouverez des glands sur l'un d'entre eux, conservez-les précieusement. Fouillez les environs pour faire vos courses. Prenez garde aux pièges qui se trouvent dans le couloir suivant, puis avancez jusqu'à la salle (10). Pour arrêter le champ de protection de la créature, actionnez le mécanisme qui se trouve au



CARTE 1

CARTE 2

centre de la pièce. La meilleure façon de vous débarrasser d'elle est de lui lancer des sorts offensifs. Repassez par la bibliothèque pour prendre la porte du fond pour arriver dans une pièce où vous affronterez un monstre (11). Fouillez les environs puis prenez les petits escaliers pour passer par la porte. Traversez le couloir pour arriver dans la salle suivante (12) et prenez soin de désactiver tous les pièges. Fouillez soigneusement la pièce afin de récupérer une statue d'élémentaire de l'air. Allez à droite pour arriver dans un jardin (13) où vous rencontrez des Dryades elles aussi emprisonnées. Dites-leur que vous les aiderez et parlez-leur des glands. Poursuivez votre chemin pour arriver dans une chambre (14) truffée de pièges. Une alarme se déclenche dès que vous passez le seuil, elle ne peut pas être désactivée, alors préparez-vous à affronter deux golems. Lorsque vous les aurez éliminés, désactivez tous les pièges pour récupérer de nombreux objets, dont une clé qui vous permettra d'utiliser les téléporteurs en (15) et (16). Revenez à la porte fermée en (17) afin de l'ouvrir en utilisant la statue. Elle vous conduit dans une nouvelle zone. Avancez tout droit jusqu'à la dernière plate-forme pour frotter la lampe sur le coussin. Vous devrez ensuite ramener une bouteille au génie que vous venez de faire apparaître. Il vous faut retourner voir les Dryades pour discuter avec celles-ci afin d'obtenir le précieux flacon. Donnez-le au génie, vous récupérez 15 000 points d'expérience. Prenez le téléporteur pour passer dans une autre zone. Vous rencontrez Yoshimo, un voleur qui se joint volontiers à vous. Allez vers la droite pour pénétrer



CARTE 3





dans une nouvelle salle (18) où vous attendent de nombreux ennemis. Pour faire diversion, créez le plus de monstres possibles en les dirigeant sur les créatures pour que vos héros, pendant ce temps, détruisent tranquillement les portails qui les amènent. Fouillez ensuite les coffres et les armoires pour récupérer trois clés. Empruntez la première porte à gauche pour arriver dans une pièce (19) pleine de cuves. Discutez avec le clone. Lorsque vous l'aurez terrassé, récupérez la clé qu'il a sur lui, puis ressortez pour prendre la porte suivante. Désarmez le piège qui se trouve sur la passerelle avant de la traverser. Pénétrez dans la pièce sans trop vous avancer : les dalles décorées de différentes couleurs recèlent des pièges particulièrement mortels. Pour les désarmer, il faut posséder la bonne clé et l'utiliser sur la colonne correspondante située contre le mur. S'il vous en manque, longez le mur, et vous éviterez ainsi les pièges. N'oubliez pas de récupérer l'anneau qui se trouve dans la statue du fond. Allez dans le couloir de droite pour éliminer tranquillement les ennemis qui se trouvent dans le secteur. Prenez ensuite la porte placée sur la gauche pour parler à Ulvaryl (20). Dans la salle (21), vous rencontrez un autre prisonnier, Frennedan ; vous pouvez le libérer pour obtenir de l'XP en utilisant la clé cachée dans les coffres. Si vous lui parlez trop longtemps, il finit par se transformer en monstre et se jette sur vous. Lorsque vous aurez rempli vos besaces, prenez le couloir supérieur : de nouveaux amis vous attendent en (22). Il ne vous reste plus qu'à emprunter le dernier couloir et vous débarrasser des quelques adversaires qui vous barrent la route pour vous rendre en (23) et accéder à la liberté.

ATHKATLA, LE CIRQUE ENCHANTÉ

Pour bien débuter, discutez avec les gens qui se trouvent dans les environs pour essayer d'en apprendre un peu plus. Tant que vous êtes dans la cité, vous ne devrez pas utiliser la magie avant d'avoir acheté la licence, sinon vous risquez d'être trucidé par la guilde des mages qui les vendent. Revendez les objets que vous avez cumulés en allant au Marché de l'Aventurier. C'est de loin le plus intéressant magasin du coin. Vous y trouverez toujours un stock d'objets magiques, ainsi qu'une bonne femme qui vend des parchemins de sorts de manière complètement illégale. Allez ensuite dans le cirque qui se trouve au centre de la carte. Vous tombez sur un Génie qui vous pose une devinette : donnez-lui la réponse 3. Ces quelques paroles vous rapporteront 19 500 points d'expérience. Pénétrez dans la pièce suivante et proposez votre aide à Aerie (la première créature qui se présente à vous). Discutez avec l'araignée sur la gauche ; elle vous apprendra que les paysans derrière elle sont en réalité des monstres. Récupérez l'épée de l'ogre sur leur cadavre, puis apportez-la à Aerie : elle se joindra à vous.

Parlez à l'esclave avant de passer dans la pièce suivante où vous attendent des créatures peu sympathiques. Avancez doucement pour les affronter une par une. Lorsque vous aurez fait le ménage, montez les escaliers pour discuter à nouveau avec le Génie. Passez ensuite dans la pièce suivante, où d'autres créatures cherchent à vous tuer. Ne détruisez surtout pas l'espèce de flaque qui se promène sur le sol. C'est Quayle, le parent d'Aerie. Si vous le protégez et qu'il arrive à s'en sortir vivant, la récompense sera plus importante. Divisez votre groupe afin que le premier groupe puisse affronter Kalah avant qu'il ne tue Quayle, pendant que le second groupe s'occupe des autres créatures. Cette manip vous rapportera 25 000 points d'expérience ainsi que quelques objets supplémentaires.

CHAPITRE 02

COMMENT SE FAIRE 20 000 PIÈCES D'OR ET BEAUCOUP D'XP ?

Allez dans les bas-quartiers (carte 3) pour rencontrer une personne qui vous amène voir Gaelan Bayle (24). Ce dernier vous demande de lui donner 20 000 pièces d'or en échange d'informations sur l'endroit où est retenue Imoen. Allez discuter avec les mendiants afin d'obtenir des renseignements sur le quartier. Rendez-vous à la Couronne de Cuivre (25) pour discuter avec Lehtinan, afin d'obtenir l'autorisation d'accéder à des jeux plus excitants que ceux autorisés dans la taverne. Pour accéder à des quêtes, dialoguez avec les gens traînant dans le coin. Vous rencontrez alors Nalia et Anomen, qui se joindront à vous si vous leur proposez.

LES ESCLAVAGISTES

Lorsque vous aurez fait le tour, prenez la porte qui est au centre pour emprunter un couloir menant à des cellules. Éliminez les gardiens, puis discutez avec les prisonniers afin que Hendak vous demande de le libérer. Ouvrez la porte de droite pour pénétrer dans une arène, puis prenez le couloir qui se trouve au fond pour rencontrer le maître des bêtes. Préparez-vous à un combat costaud ; avant de faire entrer votre équipe dans le couloir, préparez des squelettes et quelques monstres, puis envoyez votre héros le plus rapide afin de lancer le dialogue, ramenez-le illico pour lancer toutes vos créatures sur vos ennemis. Cette manip vous évitera le corps à corps dans un premier temps, et vous pourrez attaquer à distance sans prendre trop de risques. Lorsque vous avez éliminé tout le monde, récupérez la clé sur un des cadavres puis libérez les esclaves. Revenez dans la salle principale de la taverne et repartez voir Lethinan. Lorsque le combat sera fini, discutez avec Hendak : il vous indique la suite de votre mission. Reprenez le couloir pour prendre l'entrée des égouts qui se trouve sur la gauche.




33
34
35
36
37
38
39



UNE ÉPÉE FACILE À GAGNER

Vous tombez sur une troupe de Hobgoblins accompagnée d'un Chaman. Une fois le ménage fait, fouillez toutes les galeries afin de repérer les mécanismes. Dans une salle circulaire, vous découvrirez dans une bouche d'égouts une main ; sur un mur où deux squelettes sont suspendus, vous trouverez ensuite un anneau. Poursuivez votre route dans les égouts et désamorcez le piège qui se trouve sur la porte qui sert de passerelle, puis allez vers la gauche pour tomber sur des monstres à éliminer pour récupérer le bâton de chaman. Prenez ensuite le couloir en prenant soin de désactiver les pièges dissimulés dans le sol. Vous arrivez dans une petite pièce dans laquelle vit un mendiant accompagné d'une créature. Discutez avec lui, il vous parlera d'une épée magique. Dans une dernière salle que vous n'avez pas encore visitée, se trouvent quatre larges conduits sur lesquels vous devez cliquer pour obtenir des paroles sibyllines. Tuez le compagnon du vieillard afin de récupérer un flacon de sang. Discutez de nouveau avec lui pour l'informer que vous avez trouvé les quatre objets. Retournez devant les conduits et cliquez dans cet ordre 3-1-2-4 (le premier étant celui de gauche). Cette manip vous permettra de récupérer une nouvelle épée assez performante.

EMBUSCADE

Prenez les escaliers pour arriver dans l'antre des esclavagistes, dans lequel vous attend une rude bataille. Derrière la porte de droite rôdent deux trolls. Pour les éliminer définitivement, vous devez utiliser soit le feu, soit l'acide. Ouvrez la porte quand vous vous sentez prêt. Vous pouvez redescendre dans les égouts pour piquer un petit roupillon, histoire de vous refaire une santé avant de les affronter. Vous n'êtes pas obligé d'ouvrir la porte pour les tuer mais faites alors attention à ne pas la bloquer en laissant leurs cadavres derrière. Vous devez ensuite pénétrer dans la pièce pour libérer l'enfant qui s'y trouve, et lui donner quelque menue monnaie histoire de gagner des points supplémentaires. Longez ensuite le couloir, faites attention aux pièges, puis occupez-vous des deux créatures qui se trouvent dans la salle du fond. Avancez prudemment dans celle de gauche car un mage et des archers vous y attendent. Lorsque vous vous serez débarrassé de toute la racaille, vous irez libérer les derniers esclaves emprisonnés. Retournez alors voir Hendak à la taverne en passant par la porte, afin que ce dernier vous donne votre récompense.





UN MAGE TROP POSSESSIF

Lorsque vous sortez de la taverne, un messager vous signale que l'oncle d'Aerie tient à la voir. Retournez dans le cirque pour trouver ce dernier, qui vous demande de rendre visite à Raelis. Allez au District du pont à l'Auberge des Cinq Chopes (carte 4).

L'ÉCORCHEUR

Un serial killer fait régner la terreur dans le coin ; le coincer avant de rencontrer Raelis vous fournira quelques points d'XP appréciables. À votre arrivée, le lieutenant vous interroge. Il ne demande qu'à fournir des détails sur les meurtres si vous vous y prenez bien. Discutez avec le mendiant Rampah (34), de manière à ce qu'il vous donne un objet contre cent pièces d'or. Allez parlez à la prostituée (35) qui se trouve à côté du marché pour obtenir de nouveaux renseignements. Parlez ensuite au marchand (36) qui vend des baies et montrez-lui la peau afin qu'il vous indique quelle est son origine, puis récupérez les baies et retournez voir la prostituée. Vous découvrez alors que les pièces à conviction désignent le tanneur (37) comme suspect numéro un. Qu'attendez-vous pour lui rendre une petite visite de courtoisie ? Lorsque vous l'accusez des meurtres, il prend la fuite. Poursuivez-le en vous engouffrant à sa suite dans les escaliers. La scène des carnages s'offre à vous. Déjouez les pièges et fouillez soigneusement tous les recoins. Sur le lit, vous découvrez une armure de peau humaine utilisable uniquement par les créatures diaboliques. Conservez-la précieusement, elle vous servira pour une quête annexe. Passez à l'étage suivant et éliminez les ennemis qui vous attendent. Une fois que vous aurez résolu l'affaire, retournez voir le lieutenant.



À LA RESCOUSSE D'UN BARDE

Allez à l'auberge (38), descendez au sous-sol, et prenez des places pour aller voir la pièce de théâtre. Vous rencontrez Raelis (un des acteurs) qui vous parle de son problème, puis allez au quartier religieux. Descendez dans les égouts (carte 5). Longez le couloir de gauche : en (42), vous tombez sur un archer qui vous demande de tuer un troll pour lui. Vous le trouvez en (43). Il ne vous manque plus qu'à revenir voir Roger en lui réclamant 1 000 pièces d'or pour obtenir votre récompense. En (44), une forte troupe garde une entrée secrète. Si vous choisissez de les affronter, attendez-vous à une forte résistance. Pour les combattre, essayez de les séparer en recu-

CARTE 5

lant vos troupes et en envoyant un seul de vos héros appâter le gibier. Vous devrez ainsi pouvoir éliminer les non-mages. Pour les jeteurs de sorts, immobilisez-les en utilisant les sorts de toile d'araignée et fermez-leur le clapet avec un silence. Expédiez ensuite quelques créatures les attaquer. Surtout, évitez d'intervenir avec vos personnages car les mages sont ultra-puissants et peuvent tuer d'une seule parole. Pour l'instant, vous ne pouvez pas ouvrir la porte ; la quête de Lancevents vous permettra de récupérer la clé qui y donne accès. En (47), un fort parti de monstres en armes vous attend. Attention, le chef résiste à la magie. Employez un nuage empoisonné pour vous débarrasser de ses troupes et attendez qu'il vienne vous attaquer pour en finir avec lui. Rendez-vous ensuite en (45). Ouvrez le passage secret avec votre voleur ou un sort, et faites le tour de l'étage pour découvrir le magicien. Inutile de vous montrer agressif : proposez-lui vos services en échange de la libération du prisonnier. Redescendez dans les égouts pour récupérer le miroir après un bref combat en (46). Retournez voir le mage pour récupérer 18 750 points d'expérience en lui rendant le miroir. Vous libérez ainsi Haer'Dalis, qui ne demande qu'à se joindre à vous mais avant, vous devez trouver la gemme que le mage lui a prise. Finissez de découvrir l'étage. Tuez les salamandres qui vous bloquent le passage. Dans l'espèce de chapelle, vous obtiendrez ce que vous étiez venu chercher.

Le quartier religieux vous propose plusieurs quêtes, dont une assez importante qui vous demande de redescendre dans les égouts pour passer en (48), mais si vous débutez juste le jeu, vos personnages risquent d'être un peu légers



par rapport aux créatures qui se cachent dans les niveaux inférieurs. Je vous propose donc d'y revenir un peu plus tard, une fois que vous aurez pris un peu plus d'expérience. Retournez au district du pont voir votre commissionnaire. Donnez la gemme à Raelis et restez dans le coin pour les protéger des monstres qui sortiront de la porte tridimensionnelle. Si vous vous sentez assez courageux, vous pouvez suivre le chasseur de primes, mais je vous conseille d'attendre d'avoir un niveau plus élevé avant de vous attaquer à lui car il vous attend de l'autre côté avec des collègues bien costauds.



LE CHÂTEAU DE'ARNISE (CARTES 6 ET 7)

Nalia vous a peut-être quitté avant de parvenir à ce point de l'histoire. Ne vous inquiétez pas, vous allez la récupérer très vite. Allez aux portes de la cité afin de vous rendre au fort De'Arnise. Avant de sortir de la ville, un personnage vous aborde pour vous faire part des problèmes qui règnent à Franc-Marché. Avant d'arriver à De'Arnise, vous risquez de rencontrer un parti d'assassins : tuez-les et discutez avec la personne à moitié morte. Amenez-la à l'endroit qu'elle vous indique (104), puis partez pour de bon aider Nalia. Elle vous attend dans le fortin, au sud-ouest de la carte. Discutez avec le capitaine Arat pour apprendre l'existence d'un passage secret. Discutez avec Nalia et reprenez-la dans votre équipe. Empruntez le passage pour pénétrer dans le château. C'est le moment de faire vos emplettes : les pièces qui suivent regorgent d'armes. En (49), vous rencontrez Daleson. Il vous donne un résumé de la situation et le nombre d'ennemis qui rôdent dans les couloirs. Empruntez les passages secrets pour découvrir la forge (50) qui vous permettra de créer une arme unique. Dans la salle suivante, vous découvrez un morceau de fléau. La cuisine (51) vous servira plus tard pour fabriquer une diversion. Vos premiers trolls vous attendent dans la salle centrale. Une fois que vous les avez éliminés, sortez du château en passant par la porte principale (52). Tuez les chiens dans la cour et prenez leur viande. Montez sur les créneaux pour abaisser le pont-levis et permettre au capitaine Arat et à ses hommes de vous aider

CARTE 6

50 51 52 53 49

CARTE 7

à nettoyer le fort. Passez ensuite à l'intérieur, revenez à la cuisine pour faire cuire la viande, puis utilisez les escaliers (53). Vous arrivez en (54). Allez en (55) pour affronter des trolls et un mage. Attention, il essaiera de retourner vos héros contre vous. Éliminez-le en premier soit en invoquant des créatures, soit en balançant un sort de silence ou en protégeant votre troupe. Vous trouvez une clé et quelques parchemins. Allez en (56), fouillez la cheminée et dévoilez le passage secret. Avant d'ouvrir la porte pour passer en (57), désarmez-la et préparez vous à combattre. Vous récupérez la seconde partie du fléau. En (58) vous attend Lady Delcia. Laissez Nalia s'entretenir avec elle et ouvrez le passage derrière elle. Vous pouvez affronter les golems en (59) tout de suite. Laisser vos hommes à l'extérieur de la pièce. Envoyez-en un rapide prendre les objets renfermés dans la première statue. Détruisez les golems. Recommencez ainsi de suite avec les autres statues. Le golem le plus grand est assez difficile à détruire ; il dégage aussi des gaz empoisonnés autour de lui, mais il ne peut pas passer le seuil de la pièce, ce qui peut vous éviter de combattre. Normalement, vous avez récupéré les trois parties du fléau. Retournez à la forge pour les réunir et revenez emprunter l'escalier en colimaçon. La première salle est clean. Dans le seconde, rôdent des trolls. La troisième abrite un groupe d'ennemis dont vous pouvez vous défaire sans combattre. Employez votre voleur. Donnez-lui la viande que vous avez cuite. Pendant qu'il est invisible, glissez-le dans le dos des créatures et conduisez-le au fond du couloir des cellules en empruntant la porte de droite. Dans la dernière cellule, vous trouvez des os : déposez la viande et tirez-vous. Les ennemis arrivent, attirés par le fumet de la nourriture. Fermez la porte et amenez votre troupe. Dans la salle de gauche, vous découvrez le boss et deux trolls servant de garde du corps. Éliminez-les et fouillez la pièce. Le père de Nalia est mort mais le trésor de la famille est caché dans le coin. Sortez du château. Si vous êtes un guerrier, Nalia vous propose d'en faire votre fort. Rendez-vous ensuite à Franc-Marché.



FRANC-MARCHÉ : LA CITÉ ASSIÉGÉE (CARTE 8)

La ville est encerclée par des animaux agressifs, et les marchands n'ont plus aucun stock. Apparemment, outre les problèmes posés par les bestioles, des génies empêchent tout échange avec l'extérieur pour piéger Rakasha, un ennemi à eux. Deux quêtes s'ouvrent à vous ; les deux se résolvent dans la même zone. Pour la première quête, rendez-vous à la maison du maire (60) et discutez avec lui. Il vous parle d'un druide emprisonné au sous-sol. Allez le voir pour obtenir des renseignements. Vous rencontrez Cernd qui vous offre son aide, et vous indique une nouvelle zone par la même occasion : le bosquet des druides. Rejoignez cette zone. Trois lieux importants s'y trouvent. Vous trouvez une tanière de trolls où sont cachés des bracelets d'archer et la lance de la licorne, et bien sûr six ou sept trolls prêts à en découdre avec vous. Poursuivez votre route. Vous allez croiser en chemin quelques druides combattant des trolls. Si vous les aidez à les éliminer, ils se retournent contre vous. Passez le pont. Vous êtes devant une cabane et une tour. Dans la tour, vous découvrez un nouvel objet tandis que dans la cabane, se cache Rakasha. Le combat est assez difficile. Vous pouvez sortir une fois qu'il est entamé, sans que les ennemis vous suivent, mais vous devrez alors le recommencer entièrement. La meilleure tactique consiste à protéger vos personnages les plus faibles et à concentrer vos efforts sur le sorcier Rakasha. Une fois qu'il est mort, sortez de la cabane pour piquer un roupillon et vous soigner, puis revenez finir les autres ennemis. Fouillez alors soigneusement les décombres pour obtenir quelques artefacts sympas. N'oubliez pas de récupérer la tête du sorcier sur son cadavre : c'est la preuve que le travail a été bien effectué. Poursuivez votre chemin sur la gauche en passant le second pont. Des champignons vous agressent. Vous devez éliminer les gros avant qu'ils n'aient créé trop de petits. Attention, s'ils n'empoisonnent pas, en revanche, ils étourdissent et vos compagnons peuvent se retourner contre vous. Après ce passage, si vous n'avez pas pris Cernd dans votre équipe, vous le retrouvez ici. Vous n'avez pas vraiment besoin de lui pour la suite de la quête si Jaheira est de niveau 8, 9. Avant de pénétrer dans le bosquet, vous rencontrez à nouveau des druides belliqueux. Après les avoir envoyés ad patres, il ne vous reste plus qu'à vous occuper de leur chef. Vous le retrouvez dans la grotte. Proposez-lui un duel entre druides. Pour en venir à bout sans trop de mal, expédiez-lui d'abord des insectes, histoire de troubler sa concentration. Le duel se fait sans arme ; la meilleure solution est d'en devenir une en se transformant en ours noir ou en loup-garou suivant le druide choisi. Avec un peu de chance, vous le tuerez avant qu'il ne se transforme à son tour en panthère. Pour obtenir votre récompense, retournez voir le maire, puis son capitaine.




62
66
65
67
61

La seconde quête vous demande de discuter avec les génies s'abritant dans la tente bleue (61). Ils vous demandent de leur ramener la tête de Rakasha. Vous le trouvez dans la cabane dans la zone des druides. Une fois le combat fini, vous n'avez plus qu'à ramener la tête aux génies et à toucher votre récompense. Franc-Marché recèle d'autres quêtes mineures qui, si elles ne vous amènent pas de nouveaux objets intéressants, ont le mérite d'augmenter votre réputation et de fournir quelques points supplémentaires d'XP.

LES COLLINES D'UMAR

Cette quête a priori sans complication se révèle être assez costaude et s'adresse à des personnages ayant déjà une certaine expérience (niveau 8,9). Vous arrivez dans un petit village terrorisé par des meurtres horribles et des disparitions bizarres. Discutez avec les habitants. Dans l'auberge, en parlant avec le tenancier, vous pouvez récupérer un livre qui vous conte la légende du coin. Discutez avec le maire pour vous voir proposer une première quête : vous débarrasser des ogres supposés responsables des événements. Pour les trouver, traversez le ruisseau au-dessus du village, et prenez la direction de la petite baie. Dialoguez avec les ogres sans les agresser. Vous apprenez qu'eux aussi doivent faire face à des disparitions étranges. Ils ne demandent qu'une chose : pouvoir commercer avec les humains. Retournez voir le maire pour lui proposer le deal. Essayez ensuite de retrouver des traces de Merella, le garde de la ville. Allez dans sa maison au sud-ouest de la carte : vous y découvrez un journal qui vous indique une nouvelle zone d'exploration. Partez pour les ruines du temple. Parlez avec le loup-garou Anath, qui réside dans la grotte au-dessus du lieu de votre arrivée. Il vous fait part des événements qui sont arrivés et vous propose son aide. Rejoignez-le aux ruines. Actionnez le plus vite possible le miroir et maintenez-vous autour du cristal pour combattre les créatures qui vous attaquent. Le cristal émet des ondes qui, petit à petit, tuent une à une toutes les ombres. Descendez ensuite dans le souterrain (carte 10) Ouvrez la porte (75) : deux squelettes et des ombres vous tombent dessus. Fouillez le lieu pour découvrir les restes d'un cadavre. Dans la pièce suivante (76), vous récupérez une clé.



CARTE 10

Ouvrez les cellules. Dans la première, vous découvrez Mazzy, qui part à Franc-Marché si vous ne l'intégrez pas à votre groupe ; dans la seconde, vous récupérez un objet. Prenez le premier couloir. Fouillez la colonne de la salle (77), et passez à la pièce suivante. Prenez la gemme (78). Empruntez le couloir : vous arrivez devant une statue (79). Cliquez dessus pour passer le test. Pour la première épreuve, répondez dans l'ordre : 2,3,1 ; pour la seconde : 3,1,1 ; pour la dernière : 1,3,2. Revenez à l'entrée du souterrain et passez le mur qui bouche son extrémité (80). Empruntez le pont de bois (des ennemis surgissent) : vous arrivez devant une piscine de lave. Allez dans la pièce sur sa droite (81) en suivant le bord. Deux fantômes vous parlent. Fouillez la salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. L'autre pièce, en face (82), recèle deux squelettes et des ombres. Occupez-vous-en et fouillez-la ; dans la foulée, sondez aussi les murs entourant la lave, ainsi que les îlots de pierre. Rejoignez la salle aux dalles (83). Avant de vous aventurer sur ces dernières, occupez-vous du monstre. Pour passer sans problème à travers la salle, suivez les dalles marquées des lettres suivantes : A, M, A, U, N, A, T, O, R. Discutez ensuite avec l'ombre enfermée, amenez-la de l'autre côté et tuez-la. Fouillez bien les deux pièces pour prendre tout ce qui s'y trouve. Repassez de l'autre côté et prenez les escalier au bout du couloir (84). Un dragon vit à l'étage où vous arrivez. Le tuer demande pas mal de dextérité. Si vous n'êtes pas assez costaud, vous pouvez toujours revenir plus tard. La meilleure méthode consiste à créer une multitude de monstres pour le distraire (pensez à les éparpiller autour de lui pour ne pas qu'il les massacre du premier coup) et ensuite lui balancer tous les projectiles magiques ou non que vous possédez. Vous pouvez aussi amoindrir sa résistance magique en lui lançant le sort approprié ou utiliser des nuages de gaz empoisonné. Dans tous les cas, votre tactique doit être mûrement réfléchie pour vous en sortir sans trop de mal. Si auparavant, vous avez trouvé l'épée et le bouclier de tueur de dragon, ça n'en sera que mieux (vous devez alors faire la quête de Windspear en premier). À l'étage suivant, vous rencontrez enfin le boss et ses suppôts. Attention à lui car il lance des sorts d'immobilisation. Prévenez-les et concentrez vos efforts sur lui, Patrick, et l'autel qui crée régulièrement de nouvelles créatures. Après vous être débarrassé de ce petit monde, repartez voir le maire pour lui annoncer la bonne nouvelle et recueillir le fruit de vos efforts. Plusieurs petites quêtes vous sont proposées à Umar. En parlant avec un villageois, vous apprendrez qu'une des poules cache quelque chose. Insistez pour l'acheter sans rechigner sur son prix afin de découvrir une gemme. Dans une maison, un sorcier vous demande de trouver un objet pour lui, et le garçon devant chez lui vous prie de l'aider à obtenir la main de son amie. Dans le coin gauche à l'extérieur de l'auberge, vous rencontrerez l'homme avec qui le tanneur avait rendez-vous. Achetez-lui le livre de Zhentarim et à sa question, répondez-lui la phrase 5. Bien sûr, il faut avoir gardé l'armure de peau humaine trouvée sur le lit du serial killer pour mettre toutes les chances de son côté dans cette nouvelle aventure. Sur cette carte, vous ferez aussi connaissance avec un nouveau compagnon : Valygar. En donnant la première phrase en réponse aux rangers qui le protègent, ils vous laisseront passer sans combattre. Si vous acceptez qu'il se joigne à votre équipe, vous accéderez à une nouvelle quête. Dans le cas contraire, il vous attendra dans sa modeste demeure, jusqu'à ce que vous soyez prêt à le suivre.



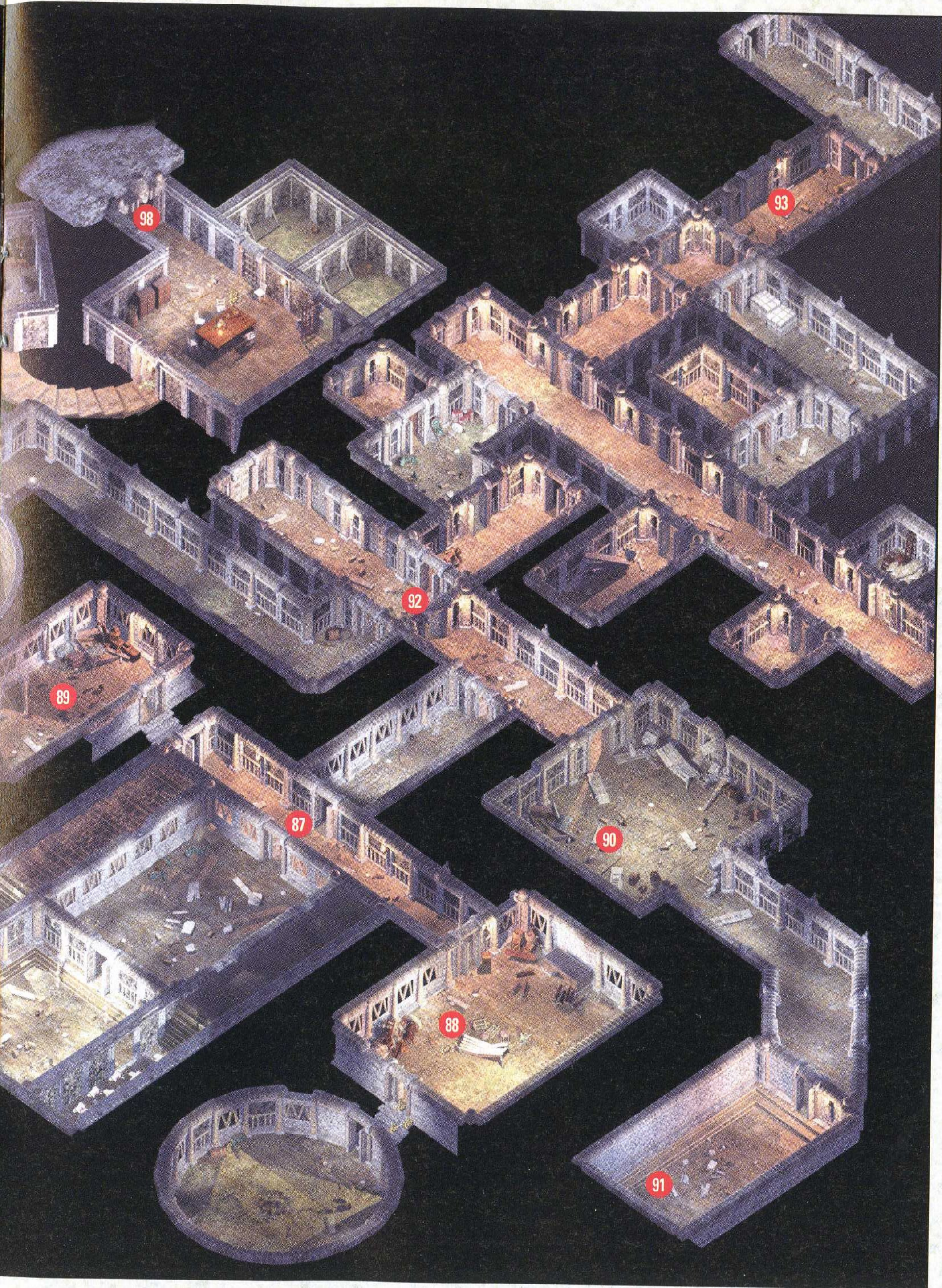
LANCEVENTS ET LE MAÎTRE DES ILLUSIONS

À votre arrivée, vous êtes accueilli par des monstres pas vraiment sympathiques. Quelle que soit votre réponse, le combat est inévitable. Leur mort fait apparaître leur véritable nature : vous avez massacré des innocents, quelqu'un vous a piégé. Un gentilhomme vous propose alors de plaider votre cause pour éviter que votre acte ait des conséquences funestes, mais son fils disparaît lors de son absence. Vous voilà donc parti à sa recherche dans les ruines de la carte.



Dans la même zone, vous trouverez la reine des dryades au sud-est. Donnez-lui les glands que ses suivantes vous ont remis lorsque vous étiez en prison pour obtenir un gain important d'XP. Il ne vous reste plus qu'à descendre alors dans le donjon au nord-est de la carte.
Bien sûr, on vous attendait. Les premiers monstres sont assez simples à éliminer, bien qu'ils possèdent un ou deux mages. Nettoyer le côté droit de la carte avant de vous avancer de l'autre côté. Approchez-vous de la porte en prenant vos précautions, car un mage puissant vous y attend pour vous balancer un sort d'explosion. Sa mort vous offre un anneau de protection contre le feu.
On vous a tendu un piège (86). Deux portes secrètes fermées à clé permettent d'accéder aux couloirs sur les côtés. Une fois que vous avez éliminé vos ennemis, l'endroit est sauf pour dormir. Passez dans l'autre salle sans vous inquiéter. Dès que vous vous aventurez dans le couloir (87), les événements se précipitent : deux golems de pierre vous tombent dessus. Dans la salle de droite (88), vous trouvez un troll qui aimerait bien vous accommoder sauce grand veneur. Dans celle de gauche (89), un orc vous révèle tous les secrets de la place pour éviter d'être tué.
Passez le couloir central. Sur la droite (90), des vampires vous attendent. Faites attention à garder un de vos persos apte à lancer le sort de « restitution mineure » pour enlever les drains lancés. Passez dans la salle du fond (91) pour récupérer une clé cachée sous des planches. Revenez au centre et ouvrez la porte de gauche (92). Samia vous rejoint et vous propose un deal : acceptez de l'aider. Ouvrez la porte de droite, puis celle de gauche pour affronter votre premier gardien. En tout, cinq autres gardiens lui succèderont, vous attendant dans les petites pièces attenantes au couloir. Le cinquième gardien sera différent et vous enverra des sorts puissants. Un élémentaire de feu (93) (invisible) vous empêchera d'accéder à la tombe, mais une fois qu'il sera tué, le chemin sera libre. Fouillez la tombe pour récupérer une épée et un bouclier de tueur de dragon. Le retour est délicat car Samia, accompagnée de ses coéquipiers, vous attend en embuscade juste dans la salle voisine (93) de la tombe. Restez dans votre pièce en mettant vos guerriers devant la porte. Les autres vont se précipiter sur eux, et tandis que vos compagnons les plus forts les coinceront dans l'ouverture, vos mages pourront tranquillement leur balancer leurs sorts. Revenez dans le couloir où vous aviez rencontré Samia (92) et passez l'autre porte. Des loups-garous vous attendent : éliminez-les et avancez jusqu'au puits (94). Ne mettez pas le mécanisme en route tout de suite : un élémentaire de l'air apparaîtrait et deux golems se joindraient à lui pour vous faire la peau. Poursuivez votre route tout droit sans emprunter le pont de bois. Vous tombez sur des monstres en train de s'entretuer (95). Laissez-les faire votre boulot. Dans la grotte, le




98
93
92
89
87
90
88
91

long des parois supérieures, vous découvrez un passage secret. Si vous l'ouvrez, trois golems vous tomberont dessus. Heureusement, seuls les deux golems de pierre pourront passer par l'ouverture. Tuez-les avant de vous occuper du plus gros. Faites attention à lui car il dégage des nuages de gaz empoisonné autour de lui et résiste à la magie et aux armes classiques. Utilisez le marteau de guerre trouvé au château fort De'Arnise pour en venir à bout. Revenez à l'intersection et ouvrez la porte (96). Un aventurier vous apostrophe. Demandez-lui des explications jusqu'à ce qu'il révèle sa vraie nature et tuez-le ainsi que ses compagnons. Dans la pièce suivante, d'autres ennemis vous attendent. Une fois que vous en êtes débarrassé, fouillez les lieux. Passez maintenant le pont de bois sans vous avancer dans le couloir. Deux golems de pierre vous attaquent. Vous pouvez ensuite utiliser le puits pour détruire tranquillement l'élémentaire de l'air et récupérer un casque spécial dragon. Plus loin, une troupe de monstres gardent l'entrée de la prison (98). Empruntez les escaliers, et tuez Tazok et ses collègues. Vous récupérez une clé sur lui : gardez-la précieusement, elle vous ouvrira le passage secret en (44), dans les égouts sous le



quartier religieux (carte 5). Discutez avec le prisonnier, puis prenez l'autre sortie. Vous tombez sur un dragon. Ne cherchez pas à l'attaquer tout de suite. Reprenez les escaliers et éliminez le mage qu'il a envoyé. Vous pouvez libérer le fils kidnappé. Si vous vous sentez prêt, vous pouvez aller détruire le dragon en utilisant le même type de stratégie qu'avec celui de la quête d'Umar.

RETOUR À ATHKATLA

Les événements se précipitent quelque peu. Un serviteur vous délivre un message vous demandant de rencontrer sa maîtresse dans les ruines. Si vous allez au rendez-vous et acceptez la proposition qu'elle vous fait, vous passez au chapitre 3. Après tout, on n'est pas pressé. Quelques-uns de vos compagnons ont reçu des lettres les entretenant d'affaires assez urgentes. Dans le désordre, voici les quêtes liées à certain d'entre eux.



L'ARRESTATION DE NALIA

Nalia est priée de se rendre aux funérailles de son père dans le cimetière d'Athkatla. Suivez-la et entretenez-vous avec Roenall. La discussion est assez orageuse. Partez et vaquez à vos occupations. Malheureusement, Roenall n'a pas oublié Nalia : il réussit à la faire arrêter. Rendez-vous alors au fort De'Arnise pour rencontrer Khellor Ahmson. Il vous donne de précieux renseignements sur les activités de Roenall. Allez sur les quais, pour retrouver Barg (carte 11). Il vous indique que vous pouvez voir Dirth, un de ses collègues au Sea's Bounty. Pas de chance, vous tombez aussi sur le baron Ployer, désireux de se venger de Jaheira. Provoquez Dirth pour le tuer. Récupérez le message sur son cadavre. Allez ensuite dans le quartier administratif (carte 12), et visitez la maison de Roenall, histoire de vérifier les infos que l'on vous a données. Vous découvrez un livre de comptes. Apportez vos preuves à Corgeig Axahand (le soldat à côté du magistrat) pour qu'il libère Nalia.

LA MALÉDICTION DE JAHEIRA

À la sortie, vous rencontrez un mage, un de ceux qui ont lancé la malédiction sur Jaheira. Si vous le payez 1 000 pièces d'or, il n'interviendra pas lors de votre seconde rencontre avec le baron Ployer. Allez à la Couronne de Cuivre (bas- quartiers), et parlez avec le tavernier. Rendez-vous dans la maison de Derelict (27). Tuez Ployer et reprenez la mèche de cheveux qu'il avait subtilisée à Jaheira pour lui lancer la malédiction. Allez ensuite roupiller pour qu'elle retrouve toutes ses capacités.

LE MEURTRE DE LA SŒUR D'ANOMEN

Partez voir le père d'Anomen dans le quartier administratif. Il veut à tout prix que son fils tue son ennemi dans un bain de sang (quartier du pont). La solution qui permet de gagner le plus d'XP consiste à calmer les ardeurs de votre compagnon en lui conseillant de faire confiance à la justice. Si vous êtes déterminé à augmenter encore votre XP avant de passer au chapitre suivant, voici deux autres quêtes qui vous permettront, outre les points d'XP, de découvrir des objets uniques.

102

LE CULTE DE L'ŒIL AVEUGLE

Allez discuter avec les prêtres dans le quartier religieux (carte 14). Inquiets de l'ampleur du développement d'un nouveau culte mystérieux, ils vous demandent d'enquêter dessus. Descendez dans les égouts, et allez en (48). Vous rencontrez Keldorn. Empruntez le passage qui conduit au culte de l'œil aveugle. (carte 15). Prenez le couloir de gauche. Vous arrivez dans une vaste pièce complètement vide (114). Séparez votre équipe en deux. Une fois que vous passez la sortie de la salle, des ombres vous attaquent d'un côté, tandis que des Ettercaps apparaissent à l'intérieur pour vous prendre à revers. Attention au piège situé juste devant le seuil de la pièce. Traversez les passerelles en bois et poursuivez votre route jusqu'à la salle aux mécanismes (115). Surtout, ne le déclenchez pas si vous ne désirez pas voir les portes se fermer, tandis qu'un nuage de gaz empoisonné se déverse et que deux fantômes vous attaquent. Vous tombez ensuite sur Gaal (116). Affirmez-lui que vous voulez mieux connaître le culte. Après avoir discuté, il vous demande de retrouver un artefact. Ouvrez la porte en (117) (attention au piège sur le sol). Discutez avec l'homme (118) en lui assurant votre aide. Si vous vous décidez à ouvrir le sarcophage, soyez prêt à combattre une liche furieuse (c'est une des créatures les plus puissantes de Baldur 2). Continuez le long du couloir, empruntez les escaliers, puis allez jusqu'à la crevasse. Là, actionnez le mécanisme et répondez aux questions en suivant l'ordre suivant : 7, 9 et 4. Le passage est libre mais trois monstres vous attendent de l'autre côté. Le meilleur moyen de vous en défaire est d'invoquer des élémentaires. Rejoignez ensuite le temple. Discutez avec l'homme à l'entrée pour connaître sa situation. Affrontez le monstre à l'intérieur en lui lançant uniquement des sorts de soin. Discutez avec l'incarnation du dieu, et proposez-lui votre aide : il vous donnera un morceau de l'artefact. Revenez au sarcophage. Discutez avec l'ancien prêtre. Il vous donne le nom de son ami, Tad, à contacter pour obtenir le moyen de s'approcher du faux dieu. Repartez au culte. Ne parlez surtout pas à Gaal, il devinerait la présence de la moitié de l'artefact. Contactez Tad (119) et descendez. Pénétrez dans la pièce de gauche pour tuer tous les monstres qui traînent et récupérer quelques objets sympas. Ressortez en vitesse, et continuez votre chemin jusqu'à la prochaine sortie. Attention, cette zone est particulièrement dangereuse, les mages y sont nombreux et balancent des sorts qui prennent le contrôle de vos héros. L'élémentaire de feu est le meilleur moyen de s'en débarrasser, car il est pratiquement imperméable à la magie. Quelques beholders s'y promènent aussi, alors pensez à toujours utiliser quelques créatures sans importance devant vous pour servir d'appât. Découvrez bien toute la carte car des objets sont cachés dans ce qui ressemble à des mares



109

110

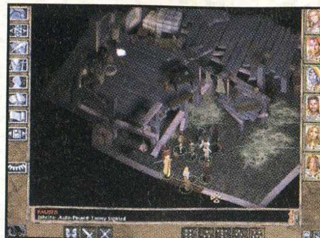
111

112

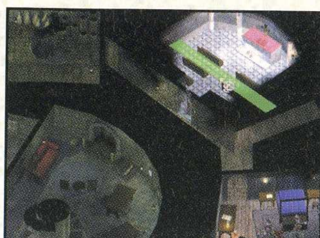
de sang. Le but est de retrouver la seconde moitié de l'artefact. Dès qu'il est complet, le faux dieu apparaît. Balancez-lui vite le sort de l'artefact en l'utilisant une seule fois et finissez-le avec vos troupes. Prenez l'autre point de sortie pour rejoindre l'incarnation du dieu. Il ne vous reste plus ensuite qu'à aller toucher votre récompense, et en chemin finir de tuer les adorateurs de la créature, histoire de récupérer des objets intéressants.

LA SPHÈRE PLANAIRE

Pour accéder à cette quête, vous devez avoir découvert la cachette de Valygar et bien entendu ne pas l'avoir livré aux mages qui le recherchent. Sa planque est dissimulée dans les collines de Umar, au nord-ouest de la carte. Pour y accéder, vous devez emprunter un escalier rocheux ; là vous attendent des rangers prêts à en découdre, mais si vous répondez la première phrase à leur question, ils vous laisseront passer sans combat. Plus haut, vous pouvez discuter avec Valygar. C'est là qu'il vous parle de la sphère trônant dans les bas-quartiers d'Athkatla et de son arrière… arrière grand-père. Récupérez-le dans votre équipe pour vous rendre aux portes de la sphère, et elles s'ouvriront devant lui (carte 16). Passez le tunnel : vous accédez à la salle (120). Ouvrez la porte de gauche pour pénétrer dans la pièce (121). Un golem vous attend. Après l'avoir éliminé, fouillez soigneusement la pièce : vous devez récupérez un bras de golem et la clé qui vous permet d'accéder à la salle (122). Plusieurs chevaliers y habitent.



Apparemment, ils ont été enfermés quand la sphère s'est déplacée. Discutez avec eux pour avoir des renseignements sur les créatures qui vivent dans les environs. La salle au-dessus (123) renferme des monstres particulièrement féroces et surtout nombreux. Certains sont magiciens et peuvent prendre le contrôle de vos héros, alors méfiez-vous avant de les attaquer. Pour ouvrir la porte, utilisez votre voleur. Vous devez trouvez une cape de protection. Prenez la porte de gauche. La zone (124) recèle des créatures petites mais costaudes, protégées par des mages puissants. Si vous voulez éviter les blessures, invoquez un élémentaire de feu : il nettoiera la zone. Ici, sur l'un des cadavres, vous récupérez un objet qui permet de construire un artefact unique : les gantelets de pouvoir de l'ogre. Après le village, vous arrivez dans un laboratoire (125). Placez le bras du golem dans une des cuves et passez dans la salle supérieure (126). Placez le charbon que vous avez pris dans les environs, à l'intérieur des fourneaux, pour mettre la machinerie en route. Dans la salle suivante, vous trouvez la tête du golem







CARTE 15

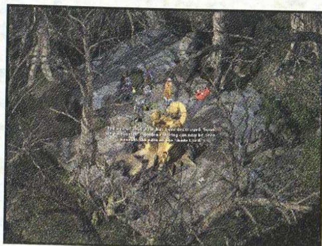
118 117 114 115 116 119

CARTE 16

cachée dans le mécanisme du centre. Déposez-la dans les cuves du laboratoire. Vous avez créé un golem. Il a détecté une créature étrangère dans le complexe : suivez-le pour le voir l'affronter. La pièce (128) ouvre sur la salle de navigation. Le parent de Valygar vous y attend. Attaquez-le mais ne le tuez pas. Quand il sera bien amoché, il cessera le combat et vous expliquera comment ramener la sphère dans votre plan. Suivez ses instructions. Revenez à l'entrée (120) pour sortir de la sphère. Vous êtes dans un plan inconnu dans lequel demeurent des démons et des goules. Avancez prudemment pour éviter d'attirer trop d'ennemis sur vous. Deux démons vivent ici. Après les avoir tués, vous récupérez leur cœur. Revenez à la salle (127) et actionnez les dans l'ordre suivant : a, c, b, d. La porte s'ouvre : empruntez-la pour vous rendre au niveau suivant. Le mage qui vous avait demandé de lui ramener Valygar est embusqué dans la première salle. Après vous en être occupé (vous récupérez un anneau), passez dans la salle du haut à moitié gelée. Attention aux pièges : ils se dissimulent dans les espèces d'écoutilles sur le sol. La porte suivante vous conduit à la machinerie de la sphère. Des golems s'y trouvent, protégeant le cœur névralgique du vaisseau. Placez au centre le cœur de démon que vous avez pris, et visitez les environs pour découvrir les objets dissimulés. La dernière pièce, celle de feu, recèle aussi quelques armes sympas, mais des élémentaires de feu s'y embusquent. Repartez voir le parent de Valygar et acceptez de le ramener avec vous. Il ne vous reste plus qu'à sortir de la sphère pour retrouver la cité et toucher des points d'XP bien mérités.







Choisissez maintenant votre camp : préférez-vous rejoindre les vampires en rencontrant le personnage mystérieux qui vous a donné rendez-vous au cimetière, ou la guilde des voleurs en allant payer Gaelan Bayle chez lui dans les bas-quartiers pour entrer dans le chapitre 3 ? Les deux cas seront étudiés le mois prochain. En attendant, voici quelques éclaircissements sur les héros qui peuvent rejoindre votre troupe.

Kika § Captain Ta Race

AIDE DE JEU BALDUR'S GATE 2

LES NPC

Quinze personnages parmi lesquels vous devez choisir pour former votre groupe de cinq héros : le choix risque d'être rude. Certains vous suivent pour une courte période, d'autres partent pour revenir et quelques-uns ne vous quittent jamais. À la majorité d'entre eux, est associée une quête qui, si vous ne les aidez pas à l'accomplir, les fera abandonner votre équipe. Ils possèdent tous un caractère bien trempé qui présage des conflits si vous ne faîtes pas attention à leur personnalité. Ainsi Aerie et Korgan se haïssent et l'un vous laissera tomber définitivement si vous gardez l'autre. Dans la plupart des cas, ils vous laisseront une adresse où les retrouver si vous désirez les réintégrer. Ainsi vous pourrez toujours avoir une troupe à peu près équilibrée.

Ranger: Level 8
Experience: 231704
Next Level: 300000

Proficiencies
Base THAC0: 13
THAC0: 12
Number of Attacks: 3/2
Lore: 0
Reputation: Average (12)
Stealth: 38
Racial Enemy: Vampire
AI Script: default

Saving Throws

Minsc

Sa force le libèrera de sa cellule. Il ne possède aucun équipement. Si vous prenez Aerie dans votre équipe, il la protègera et la chérira. (carte 1)

Force	18/93	Intelligence	8
Dextérité	16	Sagesse	6
Constitution	16	Charme	9

Dual-Class

Cleric: Level 8
Experience: 110000
Next Level: 225000

Fighter: Level 7
Experience: 64000

Resist Fire/Cold

Proficiencies
Base THAC0: 14
THAC0: 11
Number of Attacks: 2
Lore: 0
Reputation: Average

Anomen

Il est à la taverne de la carte 2. Il possède un bouclier de famille : +2 en armure, ainsi qu'une protection contre le froid et le feu. Si vous le guidez bien, vous serez récompensé.

Force	18/52	Intelligence	10
Dextérité	10	Sagesse	12
Constitution	16	Charme	13

Dual-Class

Mage: Level 8
Experience: 108720
Next Level: 135000

Thief: Level 7
Experience: 40000

Proficiencies
Base THAC0: 18
THAC0: 16
Number of Attacks: 2
Lore: 31
Reputation: Average (11)
Open Locks: 95

Imoen

La petite Imoen, votre première campagne dans Baldur, vous libère de prison. Entre deux volets, elle est devenue mage mais a conservé ses talents de voleuse.

Force	9	Intelligence	17
Dextérité	18	Sagesse	11
Constitution	16	Charme	16

Bounty Hunter: Level 10
Experience: 219672
Next Level: 220000

Proficiencies
Base THAC0: 16
THAC0: 14
Number of Attacks: 1
Lore: 30
Reputation: Average (12)
Open Locks: 65
Find Traps: 100
Pick Pockets: 25
Move Silently: 100
Hide In Shadows: 55

Yoshimo

Il ère dans le second niveau de la prison. Il est équipé d'un Katana +1. C'est un voleur talentueux qui vous aiguillera sur le chef de sa guilde.

Force	17	Intelligence	13
Dextérité	18	Sagesse	19
Constitution	16	Charme	14

Dual-Class

Mage: Level 9
Experience: 161000
Next Level: 250000

Thief: Level 4
Experience: 5000

Protection from Fire

Proficiencies
Base THAC0: 18
THAC0: 18
Number of Attacks: 1
Lore: 0

Nalia

Elle traîne à la taverne (carte 2) cherchant une bonne âme pour l'aider à sauver son père des trolls. L'anneau des De'Arnise lui donne des protections particulières.

Force	14	Intelligence	17
Dextérité	18	Sagesse	9
Constitution	16	Charme	13

Multi-Class

Fighter: Level 7
Experience: 116402
Next Level: 125000

Druid: Level 9
Experience: 116402
Next Level: 125000

Proficiencies
Base THAC0: 13
THAC0: 11
Number of Attacks: 3/2
Lore: 9
Reputation: Average

Jaheira

Elle est enfermée dans la même prison que vous à quelques cellules près. Il vous suffit de trouver la clé qui ouvrira la porte pour qu'elle se joigne à vous. (carte 1)

Force	15	Intelligence	19
Dextérité	17	Sagesse	14
Constitution	17	Charme	15

Multi-Class

Cleric: Level 7
Experience: 83903
Next Level: 110000

Mage: Level 7
Experience: 83903
Next Level: 90000

Proficiencies
Base THAC0: 16
THAC0: 16
Number of Attacks: 1
Lore: 31
Reputation: Average (12)

Aerie

Elle vous attend dans la tente du cirque dans la promenade de Waukyne. Elle ne possède aucun équipement. Des liens privilégiés se tisseront entre elle et Minsc.

Force	10	Intelligence	16
Dextérité	17	Sagesse	16
Constitution	9	Charme	14

Berserker: Level 8
Experience: 161000
Next Level: 250000

Proficiencies
Base THAC0: 13
THAC0: 8
Number of Attacks: 2
Lore: 0
Reputation: Average (12)
AI Script: default

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death: 5
Rod/Staff/Wand: 7

Korgan

Il se cache à la Couronne de Cuivre (carte 2). Il vous demande de l'aide pour retrouver le livre de Kaza. Entre Aerie et lui, c'est la guerre. Il ne possède aucun équipement.

Force	18/77	Intelligence	12
Dextérité	15	Sagesse	9
Constitution	19	Charme	7



Blade: Level 10
Experience: 205000
Next Level: 220000

Proficiencies
Base THAC0: 15
Main Hand THAC0: 11
Off Hand THAC0: 15
Number of Attacks: 2
Lore: 5
Reputation: Popular (13)
Pick Pockets: 25
AI Script:

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death

Haer'Dalis

Il est emprisonné dans la tour de Mekrath. L'entrée est en (45) dans les égouts (carte 5) sous le quartier religieux. Pour le libérer, vous avez besoin de dealer avec le magicien.

Force	17	Intelligence	15
Dextérité	17	Sagesse	13
Constitution	9	Charme	16





Multi-Class

Illusionist: Level 11
Experience: 400000
Next Level: 750000

Thief: Level 11
Experience: 400000
Next Level: 440000

Proficiencies
Base THAC0: 15
THAC0: 12
Number of Attacks: 1
Lore: 5
Reputation: Popular (14)

Jan

Vous le trouvez au quartier administratif. Il se joint à vous si vous ne le dénoncez pas. Il possède une arbalète unique. Une quête lui est associée.

Force	9	Intelligence	16
Dextérité	17	Sagesse	14
Constitution	15	Charme	10



Stalker: Level 9
Experience: 400000
Next Level: 600000

- Protection from Fire
- Protection from Acid
- Protection from Magic
- Mind Shield
- Haste

Proficiencies
Base THAC0: 12
Main Hand THAC0: 7
Off Hand THAC0: 12

Valygar

Il se cache dans les collines d'Umar. Il combat à deux mains et possède une armure protégeant du feu, de l'acide et de la magie ainsi qu'une épée redoutable de type katana.

Force	17	Intelligence	10
Dextérité	18	Sagesse	14
Constitution	16	Charme	10



Fighter: Level 12
Experience: 1200000
Next Level: 1250000

Proficiencies
Base THAC0: 9
THAC0: 3
Number of Attacks: 3
Lore: 0
Reputation: Popular (14)
AI Script:

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death : 3
Rod/Staff/Wand: 5

Mazzy

Vous la libérez des geôles des ruines du temple (carte 10). Elle possède un arc et une épée. Une quête lui est associée à Franc-Marché.

Force	15	Intelligence	10
Dextérité	18	Sagesse	13
Constitution	16	Charme	14



Cleric: Level 9
Experience: 400000
Next Level: 450000

Proficiencies
Base THAC0: 16
THAC0: 11
Number of Attacks: 1
Lore: 24
Reputation: Average (11)
Turn Undead Level: 9
AI Script:

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death : 7

Viconia

Trouvée sur un bûcher dans le quartier administratif, vous vivrez une aventure passionnelle avec elle. Si vous savez vous y prendre, elle vous suivra au bout du monde.

Force	10	Intelligence	16
Dextérité	19	Sagesse	18
Constitution	8	Charme	14



Shapeshifter: Level 10
Experience: 161000
Next Level: 200000

- Regenerating

Proficiencies
Base THAC0: 14
THAC0: 12
Number of Attacks: 1
Lore: 10
Reputation: Popular (14)
AI Script:

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death

Cernd

Vous le trouvez dans le sous-sol de la maison du maire à Franc-Marché (carte 8). Il possède un manteau et un bâton. A la fin de sa quête personnelle, il vous quittera.

Force	13	Intelligence	19
Dextérité	9	Sagesse	18
Constitution	13	Charme	15



Conjurer: Level 12
Experience: 800000
Next Level: 1125000

Proficiencies
Base THAC0: 17
THAC0: 17
Number of Attacks: 1
Lore: 28
Reputation: Popular (16)
AI Script:

Saving Throws
Paralyze/Poison/Death : 11
Rod/Staff/Wand: 7

Edwin

Vous le trouvez à la guilde des voleurs que vous avec infiltrée (carte 12). Après avoir accompli quelques missions, il se joindra à vous. Il ne possède aucun équipement.

Force	10	Intelligence	18
Dextérité	10	Sagesse	10
Constitution	16	Charme	10

Jeux Crack

Ybag

CECI N'EST PAS UN EXERCICE.

C'est une alerte ! Même si vous n'entendez pas la sirène, lisez attentivement ce qui suit, votre survie en dépend. Les JEUX CRACK se composent de trucs, astuces, bidouilles, patches... pour les jeux les plus courants sur PC. Tous ces trucs sont vérifiés avec les versions de jeu disponibles sur le marché français (généralement version française, plus rarement internationale ou US). Pour toute suggestion, critique, idée, etc., écrivez à :

**JEUX CRACK,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.**

ICEWIND DALE

Une fois dans la neige de cet excellent jeu de rôle en V.F., vous accepterez bien un peu d'aide pour améliorer votre ordinaire ? Attention, il faut avoir patché le jeu jusqu'à la version 1.05 ou au-dessus pour réussir à activer la console (dernier patch français : 1.06, dans le CD de Joy 119).

- Allez dans le répertoire du jeu, et chargez le fichier « icewind.ini » dans un éditeur de texte comme le Bloc-notes Windows (Notepad). Rajoutez la ligne « Cheats=1 » sous le titre de section [Game Options]. Sauvez le texte, quittez le Bloc-notes et lancez le jeu. Chargez une partie, et une fois à l'écran de jeu affichant vos persos, pressez les touches [Ctrl] + [Tab] pour appeler la console, puis saisissez l'un des codes qui suivent et tapez Return.

CODE DE TRICHE : EFFET

CHEATERSDOPROSPER
ExploreArea() Affiche la carte en entier.
CHEATERSDOPROSPER
Hans() Téléporte le groupe à l'endroit où vous placerez le pointeur de la souris.
CHEATERDOPROSPER
SetCurrentXP(XXXX) Donne au personnage la quantité XXXX (ex. 5000) en points d'expérience.
CHEATERDOPROSPER
AddGold(XXXX) Donne au groupe la quantité XXXX en pièces d'or.
CHEATERDOPROSPER
Midas() Rajoute 500 pièces d'or dans la bourse du groupe.
CHEATERSDOPROSPER
FirstAid() Donne 5 potions de soins, 5 antidotes et un parchemin de transmutation de pierre en chair.
CHEATERSDOPROSPER
JeffKAttacks() Crée un ennemi invisible (valeur 4000 XP une fois battu).
CHEATERSDOPROSPER
JeffKDefends() Crée un allié invisible.
CHEATERSDOPROSPER
EnableCheatKeys() Active les touches suivantes:

TOUCHES SPÉCIALES
CTRL + J Déplace le personnage choisi jusqu'au pointeur souris.
CTRL + R Guérit ou ressuscite le personnage ou le portrait choisi.
CTRL + Y Tue le monstre ou PNJ choisi sans gain d'expérience.
CTRL + 4 Affiche les éléments actionnables (porte, piège...).
CTRL + 9 Affiche les boîtes de confinement des personnages.

NOTE :
Les codes de triche sont à taper tels quels, en respectant les majuscules/minuscules et les parenthèses. Pour obtenir les caractères spéciaux :
[:] Appuyer sur [Majuscule] + [Dollar]
[(] Appuyer sur [Majuscule] + [9]
[)] Appuyer sur [Majuscule] + [0]
["] Appuyer sur [Majuscule] + [touche « petit 2 »]

DEUS EX

L'agent Denton a besoin d'aide. Branchez vos Bio-Implants et au boulot. Ces quelques trucs amélioreront son cadre de vie (ou survie). Astuces pour la V.F. 1.003f et la version US :

- Il ne faut pas négliger l'utilisation des objets comme protection. Le simple fait d'être caché partiellement par un objet assez haut (caisse, console, mobilier...) protège généralement d'une bonne partie des tirs ennemis ; de plus, si l'emplacement de l'objet est bien choisi, l'ennemi aura du mal à en faire le tour. Ce truc est imbattable pour flanquer la pâtée à Gunther avec un bête pistolet, dans la cathédrale des templiers. Dès le début, il suffit de se coller derrière la console informatique (vous piraterez plus tard). Gunther est alors visible sous une arche. Déclenchez votre armure dermique et tirez sur le vilain Meca-mod à volonté.
- Attention, la gestion des soins est ainsi faite que seuls les médikits ou le robot-med permettent de choisir l'endroit que vous désirez soigner. Conservez donc les médikits pour toujours soigner au moins une jambe sur le terrain. Parce qu'un agent cul-de-jatte, ça rampe comme une limace, saute comme un escargot et grimpe aux échelles aussi bien qu'une feuille de laitue. Le soja, soda, l'alcool, barres chocolatées soignent d'abord la tête, puis le torse, les bras, et enfin les jambes...
- N'utilisez vos décodeurs qu'en dernier ressort ; il existe à tous les coups un info-cube qui traîne, bien en évidence, avec les mots de passe du digicode que vous voulez ouvrir. Et si ce n'est pas dans un info-cube, les passes sont souvent

dans les mails des consoles, lisibles après un peu de piratage.
- Truc pour les âmes sensibles : il est possible d'éviter de tuer les ennemis, même quand les objectifs de mission le demandent. Le jeu considère l'objectif réussi, si la victime a simplement été endormie par une fléchette ou par quelques bons coups de matraque sur la cafetière.

HOMEWORLD CATACLYSM

Voici quelques astuces pour l'un des meilleurs jeux de stratégie spatiale (V.F. 1.0) du moment. Les particularités de certains vaisseaux autorisent des stratégies originales. Par exemple :
- Votre navire amiral minier dispose de bien plus de capacités que l'ancien vaisseau mère d'Homeworld. Il est doté d'une grande puissance de feu, capable de venir à bout d'unités lourdes isolées (destroyers ou mieux) et surtout... il se déplace ! Un truc souvent sous-estimé est le fait que même s'il est lent, ce vaisseau est capable de pivoter (déplacement sur une très courte distance avec changement de direction radical) assez vite. Un pivotement rapide permet de mettre provisoirement hors du feu ennemi les parties les moins protégées (réacteurs), de présenter la partie la plus armée (anneau arrière) ou mieux, lorsque le vaisseau est au milieu d'un essaim ennemi, de percuter les adversaires (pas de dommages créés par le choc), et donc de les repousser à distance, tout en sortant temporairement de leur ligne de tir (surtout pour les unités lourdes lance-rayons, lentes à se remettre en position).
- Le « Controleur » est une grosse unité avec un blindage important, qui permet de centraliser la collecte de minerai ramené par les « Mécaniciens », mais il présente des fonctions tout aussi intéressantes : il est capable de retaper toute unité affaiblie avec ses 4 faisceaux de réparation (2 par flanc). Il dispose d'une puissance de feu suffisante pour repousser des attaques, de groupes assez importants de chasseurs, ou même quelques corvettes (4 canons). On peut donc s'en servir comme poste de protection avancé. Dotez-le d'une escadrille sphérique de sentinelles pour encore renforcer sa puissance de feu. Il faut juste savoir que les rayons de réparation se déclenchent automatiquement dès qu'un vaisseau endommagé passe le long des flancs du contrôleur à moins de 4 000 m. Inconvénient notable : lorsque les contrôleurs « soignent », ils ne peuvent utiliser leurs canons. Malgré cela, en début du jeu, alors que l'on possède peu d'unités lourdes, il est intéressant de construire une flotte de contrôleurs, que l'on mettra en formation « mur » et mode « agressif ». Ce mur est extrêmement résistant (en fait plus que votre vaisseau amiral !) puisqu'il s'auto-répare et vient à bout, à l'usure, de flottes de puissance respectable.
- Les unités à capacité de camouflage (Caméleon, Corvette Vcc) sont utiles pour les missions d'infiltration et d'espionnage. En mode un joueur, l'I.A. de votre opposant informatique ne semble pas faire la différence entre une petite et une grosse unité, donc ne vous tracassez pas à fabriquer une flotte trompe-l'œil impressionnante. Par contre, prendre l'apparence d'un vaisseau ennemi est très utile en cas de mission de reconnaissance délicate, non seulement parce que l'ordi ne semble pas vous démasquer facilement, mais en plus parce que les mines ennemies ne se déclencheront pas sur votre passage. En multijoueur, le camouflage ne marchera qu'avec des adversaires inattentifs, car quelle que soit la forme du « caméléon », le panache de ses réacteurs sera celui du vaisseau réel. Il est ainsi facile de démasquer un imposteur, sauf quand il est stationnaire.

DAIKATANA

Vu le côté pénible de Daikatana, nul doute que cette poignée de codes rendra quelques services pour progresser dans les phases délicates du jeu. Codes pour la V.F. en clavier Azerty.
- Pour commencer, il faut valider la console et le mode tricheur. Accédez aux propriétés de l'icone servant à lancer le jeu. Cliquez dans la ligne comportant le nom de programme et son chemin d'accès, et ajoutez derrière « daikatana.exe » un espace, suivi de « +set console 1 +set cheats 1 ». Cliquez sur le bouton « appliquer », revenez au bureau, puis lancez le jeu.
- Appuyez sur la touche « petit 2 » pour appeler la console de saisie. Tapez un code choisi ci-dessous, puis sur « Échap » pour revenir au jeu.

LES CODES

GOD
Mode invincible activé/désactivé (message god mode on/off). Attention ! le chargement d'un nouveau niveau ou partie de niveau annule l'invincibilité. Il faudra donc retaper ce code de temps en temps.

HEALTH
Rajoute 10 en vie à chaque fois. Au-dessus de 150 points, le supplément de vie se décrémente peu à peu.

RAMPAGE
Valide le mode Rampage.

BOOST ATTACK
Augmente l'adresse de une unité.

BOOST POWER
Augmente la force de une unité.

BOOST SPEED
Augmente la vitesse de une unité.

BOOST ACRO
Augmente l'agilité de une unité.

BOOST VITA
Augmente la vitalité de une unité.

BOOST ALL
Augmente toutes les caractéristiques de une unité.

MASSACRE
Tue tous les ennemis en vue.

NOTARGET
Vous devenez invisible. Les ennemis ne vous attaquent plus.

NOCLIP
Mode fantôme. Traverser les murs, et même voler.

SCREENSHOT
Capture d'écran, créant des images au format .tga dans le dossier « data/scrnshot ».

CHEATS 0/1
Désactive/Active le mode de triche.

PETITS TRUCS :
En mode console, servez-vous des flèches clavier pour accéder aux commandes déjà tapées. Si un monstre est caché dans le décor, promenez votre viseur dans la zone douteuse : il changera de couleur en passant au-dessus d'un ennemi caché.

STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCES

Embarquez-vous dans les équipes de sécurité du Voyager, et grâce aux quelques codes qui suivent (version sous-titrée en français 0.28, codes à taper en Azerty), vous serez capable de faire face à toutes les situations ou simplement de jouer les touristes dans des décors somptueux. Pendant une partie, commencez par appuyer sur la touche « petit 2 » pour provoquer l'apparition de la console. Pour commencer, tapez le code « SV_CHEATS 1 » qui autorise le mode triche. Vous entrerez ensuite, toujours dans la console, l'un des codes suivants (validez par Entrée et ressortez de la console par Échap).

CODES : DESCRIPTION
God
Mode dieu / invincible ; retapez le code pour désactiver l'effet.
Noclip
Plus de clipping (mode passe-murailles) activé/désactivé ; permet de voler, simplement en regardant vers le haut ou le bas, alors que vous avancez (vérifiez que vous êtes au-dessus du sol avant de repasser en mode normal).
Undying
Gonfle le niveau de vie à 999 points.
Notarget
Les ennemis ne vous voient plus, et n'attaquent plus (activé/désactivé).
Give XXXX
Donne l'arme ou l'objet XXXX choisi dans la liste suivante (par ex. : Give Phaseur) :

LES ARMES
Phaseur
Fusil pirate
Arme Stasis
Lance-grenades
Rafale de photons
Disrupteur Tetryon
I-MOD (infinity modulator)
(À taper en entier !)
Parasite
Arme invisible qui envoie des jets d'acide.
Borg weapon
Arme énergétique Borg.
All
Donne toutes les armes et 999 en armure.

DIVERS
Tricordeur
L'outil d'analyse et d'information.
Health
Mets le niveau de vie à 100.
Ammo
Refait le plein d'énergie pour les armes.
Armor
Remet l'armure à son niveau max normal.
Version
Numéro de version du jeu.

LES NIVEAUX DU JEU
Pour accéder à tous les niveaux du jeu, il faut employer le code : Map XXXX, où XXXX est remplacé par un nom de niveau au choix dans la liste qui suit (par ex. : Map BORG2) :

CODE
NOM DE NIVEAU

BORG1
Assistance

BORG2
Exploration

HOLODECK
Décision tactique

VOY1
Condition

VOY2
Décalages inévitables

VOY3
Intervention

VOY4
Défense

VOY5
Opér. Interv.

STASIS1
Recherche de données

STASIS2
Échos lointains

STASIS3
Rencontres

VOY6
Renouvellement

VOY7
Union

VOY8
Départ

SCAV1
La visite

SCAV2
Terrain dangereux

SCAV3
Situation de conflit

SCAV3b
Situation de conflit (pt. 2)

SCAV4
Trouble

SCAV5
Infiltration

SCAVBOSS
Chasseur

VOY9
Retombées

BORG3
Terrain d'essai

BORG4
Information

BORG5
Engagement

BORG6
Infestation

VOY13
Perm.

VOY14
Confirmation visuelle

VOY15
Attaque

DN1
Brèche

DN2
Contrôle

DN3
Première rencontre

DN4
Combat

DN5
Mesures défensives

DN6
Adaptation

DN8
Réseau

VOY16
Invasion

VOY17
Décisions

FORGE1
Stimuli externes

FORGE2
Matrice

FORGE3
Assaut

FORGE4
Magnitude visuelle

FORGE5
Dissolution

FORGEBOSS
Commandement

VOY20
Épilogue

ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION

Dans la peau de votre Marine, vous suez à grosses gouttes. Tapi dans l'ombre d'une gaine d'aération, votre Alien est prêt à bondir, mais stop... Voilà qu'apparaissent des codes pour la version (build 117) internationale d'Alien VS Predator Gold :

- Pour passer en mode de triche, il suffit de lancer le jeu avec « -debug » comme paramètre derrière le nom du programme de jeu. Vous pouvez bien entendu rajouter ce paramètre dans la case « Cible » de l'onglet « Raccourci » de l'icone de lancement du jeu, accessible par les « Propriétés » (clic souris droit sur l'icone jeu). Mais comme l'activation des options de tricheur empêche tout changement de niveau ou sauvegarde dans le jeu, il vaut mieux utiliser un lancement du jeu par l'option « Exécuter » du menu « Démarrer » de Windows, dans lequel vous recopierez le chemin d'accès au programme à chaque fois que vous voudrez tricher, par exemple : « C:\AlienVsPredatorGold\avp.exe –debug ».
- Chargez une partie, puis appuyez sur la touche « petit 2 » pour provoquer l'apparition de la console. À présent, saisissez l'un des codes tricheur de la liste (Majuscules obligatoires, effacez tout caractère parasite avant de taper le code) suivi de Entrée, et retournez au jeu par « petit 2 ».

CODE
Description (Personnage concerné)

GIVEALLWEAPONS
Donne toutes les armes et munitions (Tous).

GOD
Mode Invincible activé/désactivé (Tous).

LIGHT
Augmente la luminosité ; répéter pour plus de lumière (Tous).

GIMME_CHARGE
Redonne une charge d'énergie complète (Predator).

MOTIONTRACKERVOLUME X
Volume son du Tracker (X de 0.00 à 1.00) (Marine).

MOTIONTRACKERSPEED X
Balayage du Tracker (X de 0 à 16 rapide) (Marine).

CROUCHMODE X
Fixe le déplacement en tout-terrain (X=0 ou 1) (Alien).

ALIENBOT
Crée un Alien contrôlé par l'ordi devant vous (Tous).

MARINEBOT X
Crée un Marine de type X (X=1,2,3... par ex.) (Tous).

PREDOBOT X
Crée un Prédator de type X (Tous).

PREDALIENBOT
Crée un hybride Prédator/Alien devant vous (Tous).

PRAETORIANBOT
Crée un Alien Praetorian devant vous (Tous).

XENOBORG
Crée un Xenoborg contrôlé par l'ordi (Tous).

SKY_RED X
Réglage quantité de rouge dans le ciel (X de 0 à 100) (Tous).

SKY_GREEN X
Réglage quantité de vert dans le ciel (X de 0 à 100) (Tous).

SKY_BLUE X
Réglage quantité de bleu dans le ciel (X de 0 à 100) (Tous).

SHOWFPS
Affichage du nombre d'images/sec. Activé/désactivé (Tous).

SHOWPOLYCOUNT
Affichage nombre polygones tracés. Act./désac. (Tous).

LISTVAR
Liste des variables du jeu (Tous).

LISTCMD
Liste des codes de triche (Tous).

LEANSCALE X
Taux d'inclinaison en déplacement latéral (1 à 10) (Tous).

TIMESCALE X
Vitesse jeu (X de 0.0 lent à 1.0 vitesse normale) (Tous).

VERSION
Version du jeu.

WIREFRAMEMODE X
Modes d'affichages vectoriels (X entre 0 et 3) (Tous).

NOTE :
Pour les codes qui créent des monstres ou personnages (PREDOBOT, XENOBORG, etc.), il faut déjà que les monstres soient présents dans le niveau où vous trichez, pour réussir à les générer.